

MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS MENGUNAKAN METODE GAME “HANGMAN” PADA SISWA KELAS VIII B SMP NEGERI 4 TAMIANG LAYANG TAHUN AJARAN 2013-2014 (IMPROVING ENGLISH VOCABULARY MASTERY BY USING HANGMAN GAME METHOD TO STUDENTS OF CLASS VIII B IN SMPN 4 TAMIANG LAYANG IN ACADEMIC YEAR 2013-2014)

Winda Meidianty

SMPN 4 Tamiang Layang Kabupaten Barito Timur

Abstract

Improving English Vocabulary Mastery by Using Hangman Game Method to Students of Class VIII B in SMPN 4 Tamiang Layang in Academic Year 2013-2014. This research is an educational research in the form of Classroom Action Research which relates to the implementation of Hangman game in State Junior High School 4 (SMPN 4) Tamiang Layang. The research objective is to improve the students' achievement on English vocabulary mastery by using Hangman game method to the eight grade students of class VIII B in SMPN 4 Tamiang Layang in academic year 2013-2014. There were 2 cycles in this research each of which consisted of plan, action, observation, and reflection. The subjects were students of class VIII B SMPN 4 Tamiang Layang, academic year 2013-2014 as many as 28 students. The instruments of data collection were students' and teacher's activity observation sheets, vocabulary test, and questionnaire. The data revealed that (1) the vocabulary skill had risen 3,5% from the first cycle of research which was 70% then became 73,5% in the second cycle. The percentage of study achievement reached the maximum percentage at the passing criteria, the score above 61. (2) the quality of teacher's activity had risen 7% which was 71% in the first cycle then became 78% in the second cycle. (3) the students' activeness in study at the very active criteria had risen 9% which was 41% in the first cycle then became 50% in the second cycle, and for the active criteria had risen 1% which was 37% in the first cycle then became 38% in the second cycle. Meanwhile, for the enough active criteria went down 1% from 13% in the first cycle to 12% in the second cycle. For the less active criteria, the percentage reached zero percent in the second cycle.

Key words : vocabulary achievement, hangman, english vocabulary

Abstrak

Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris menggunakan Metode Game “Hangman” pada Siswa Kelas VIII B SMPN 4 Tamiang Layang Tahun Ajaran 2013-2014. Penelitian ini adalah sebuah penelitian di bidang pendidikan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas tentang penerapan game tebak kata Hangman di Sekolah Menengah Pertama (SMPN 4) Tamiang Layang. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa inggris siswa kelas VIII B SMPN 4 Tamiang Layang tahun ajaran 2013-2014 dengan menggunakan metode game hangman. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas dengan 2 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII B SMP Negeri 4 Tamiang Layang, tahun pelajaran 2013-2014 yang berjumlah 28 siswa. Instrumen penelitian berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa, test kosakata, dan questionnaire. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) kemampuan kosakata meningkat sebesar 3,5% dan persentase ketuntasan belajar mencapai persentase maksimal pada kriteria ketuntasan untuk nilai di atas 61. (2) kualitas keaktifan guru meningkat sebesar 7%. (3)

keaktifan belajar siswa pada kriteria sangat aktif meningkat 9% dan untuk kriteria aktif meningkat 1%.

Kata-kata kunci : *penguasaan kosakata, hangman, kosakata bahasa inggris*

PENDAHULUAN

Kemampuan menguasai suatu bahasa berkaitan erat dengan kosakata yang mampu dikuasai dari bahasa itu sendiri. Seperti seorang anak yang belajar suatu bahasa, pertama yang dilakukan adalah mengenal dan mempelajari kata serta makna kata dari bahasa yang dipakai. Kesulitan dalam memahami suatu bahasa bisa disebabkan oleh banyak faktor, salah satu diantaranya adalah kurangnya pemahaman akan kosakata. Perbendaharaan kosakata yang baik memungkinkan seseorang untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan saling tukar informasi dalam konteks luas. Hal tersebut mendorong peneliti mengambil judul artikel sebagai berikut “Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Metode Game “Hangman” pada siswa kelas VIIIB SMP Negeri 4 Tamiang Layang Tahun Ajaran 2013-2014.”

Ketertarikan akan metode ini dipengaruhi oleh pernyataan bahwa “Otak secara biologis telah diprogram untuk bisa mengingat informasi yang memiliki muatan emosional yang kuat” (Wolfe, 2001), “Kita tahu, bahwa emosi sangatlah penting dalam proses pendidikan karena hal itulah yang membangkitkan perhatian, yang kemudian akan membangkitkan pembelajaran dan daya ingat” (Sylwester, 1995).

Permainan (*game*) mempunyai peran utama dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa dan memungkinkan mereka melibatkan diri dalam pembelajaran secara penuh” (Paul, 2003). Pernyataan tersebut telah menguatkan peneliti untuk menggunakan game dalam penelitian ini.

METODE

Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus, dengan jumlah keseluruhan pertemuan sebanyak 4 kali dan setiap pertemuan berlangsung selama 2 jam pelajaran (2 x 40 menit). Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 4 Tamiang Layang pada semester ganjil tahun ajaran 2013/2014. SMP Negeri 4 Tamiang Layang berlokasi di Jl. Kartika Jaya. Rt. VI No.34 Tamiang Layang. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa-siswi kelas VIII B yang berjumlah dua puluh delapan orang yang terdiri dari enam belas siswa laki-laki dan dua belas siswa perempuan.

Pelaksanaan tindakan dan pengambilan data dimulai pada pertengahan September-Desember 2013. Faktor-faktor yang diteliti adalah aktivitas guru, aktivitas siswa, dan kemampuan menguasai kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan metode *game hangman*.

Instrumen penelitian yang digunakan, yaitu (1) lembar observasi aktivitas siswa, (2) lembar observasi aktivitas guru, dan (3) tes hasil belajar siswa, dan (4) angket. Hasil penelitian ini dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk melihat peningkatan aktivitas siswa dan guru serta hasil belajar siswa. Keberhasilan tindakan ditentukan berdasarkan kriteria, yaitu (1) aktivitas guru memenuhi kriteria baik, (2) aktivitas siswa memenuhi kriteria baik dan (3) kemampuan kosakata siswa memenuhi kriteria ketuntasan belajar individu dan klasikal.

Kriteria dalam mengisi lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas peserta didik adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Lembar Observasi

Nilai	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik
1	tidak dilakukan sama sekali	kurang
2	dilakukan sebagian kecil	cukup
3	dilakukan sebagian sesuai prosedur	baik
4	dilakukan sesuai prosedur	sangat baik

Tabel 2. Kategori Penilaian Lembar Observasi

Persentase	Kategori
0-25	kurang
26-50	cukup
51-75	baik
76-100	Sangat baik

Penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil apabila:

Aktivitas belajar siswa memenuhi kriteria baik.

Aktivitas mengajar guru memenuhi kriteria baik.

Kemampuan kosakata siswa memenuhi kriteria baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Perencanaan Tindakan

Tahap perencanaan tindakan dilaksanakan peneliti dengan melakukan hal-hal sebagai berikut. (a) membuat RPP dengan materi *Recount*, (b) membuat LKS/*handout*, (c) membuat lembar observasi aktivitas guru, (d) membuat lembar observasi aktivitas siswa, (e) membuat instrumen evaluasi pembelajaran, (f) menyiapkan alat dan bahan pembelajaran, dan (g) berkonsultasi dengan pembimbing dan memberi jadwal penelitian bagi observer yang sudah ditentukan.

Tahap Pelaksanaan Tindakan

Siklus I

Tindakan pertama siklus 1 dilaksanakan pada hari Senin, 16 September 2013. Tempat pelaksanaan di ruang kelas VIII B SMP Negeri 4 Tamiang Layang, waktu pelaksanaan pukul 10.40 – 12.00 wib. Kegiatan yang dilakukan terdiri dari tiga tahap, yaitu kegiatan awal (7 menit), kegiatan inti (58 menit), dan kegiatan akhir (15 menit). Tindakan pertama ini penting dalam proses pengambilan data awal penelitian tindakan kelas.

Di sini guru berperan untuk menyajikan materi mengenai teks *recount* dan menginformasikan kepada siswa yang belum mengenal kosakata berupa kata benda (*noun*) dan kata kerja (*verb*). Guru juga melatih pengucapan dengan meminta siswa bersama-sama membaca nyaring teks yang ditampilkan menggunakan lembar presentasi *microsoft power point*. Karena pada penelitian tindakan kelas ini kosakata yang menjadi fokus, maka guru hanya memberi penjelasan singkat mengenai struktur teks.

Guru mulai menggunakan metode *game hangman* pada tindakan pertama ini melihat situasi kelas yang sangat kondusif dan siap menerima materi/metode pembelajaran. Semua siswa dilibatkan dalam *game hangman* tanpa terkecuali. Pada tindakan pertama ini guru menyiapkan nomor undian untuk bermain dan dari setiap kelompok yang telah ditentukan guru, salah satu siswa maju untuk mengambil nomor undian.

Tindakan pertama ini diobservasi oleh dua orang observer, yaitu Yuni Tampi, S.Pd (Guru Bahasa Inggris SMP Negeri 1 Tamiang Layang) dan Artiana, S.Pd (Pengawas SMP/SMA Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Barito Timur).

Tahap Pengamatan dan Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan observasi selama pembelajaran berlangsung dengan cara mengamati aktivitas siswa dan guru dengan menggunakan lembar observasi. Evaluasi dilakukan di akhir setiap siklus. Berikut ini adalah hasil observasi aktivitas guru pada siklus 1.

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus 1

No.	Indikator	Kualitas Keaktifan	
		Skor	Kriteria
1.	Kegiatan Awal (7 menit)		
	1. Menyapa siswa dengan tutur bahasa yang sopan dan berterima	80	Sangat baik
	2. Menanyakan keadaan siswa dengan tutur bahasa yang sopan dan berterima.	75	Baik
	3. Memberitahukan kompetensi yang akan dicapai melalui fokus pembahasan.	75	Baik
2.	Kegiatan inti (58 menit)		
	4. Menampilkan teks <i>Recount</i> serta memberi penjelasan singkat	78	Sangat baik
	5. Melatih pengucapan dengan membaca nyaring teks <i>Recount</i>	80	Sangat baik
	6. Memperkenalkan permainan <i>hangman</i> dan menerangkan tujuan permainan	73	Baik
	7. Menampilkan sebuah diagram <i>hangman</i>	65	Baik
	8. Membagi siswa kedalam kelompok bermain serta menentukan siapa yang bermain lebih dulu menggunakan nomor undian	63	Baik
	9. Melibatkan siswa dalam game yang didalamnya siswa mengalami proses mencari sesuatu (makna kata, pengucapan, kelas kata, dll), menemukan sesuatu, melaporkan hasil temuan, dan mendiskusikannya.	73	Baik
	10. Memonitor/mengawasi jalannya proses pembelajaran untuk menghindari siswa melakukan aktivitas lain.	63	Baik
	11. Meminta siswa menyebutkan beberapa kosakata yang baru dipelajari beserta maknanya.	78	Sangat baik
	12. Memberi penjelasan singkat	73	Baik
	13. Memberikan penghargaan kepada siswa/kelompok yang berhasil dan kepada siswa/kelompok siswa yang belum berhasil.	78	Sangat baik

No.	Indikator	Kualitas Keaktifan	
		Skor	Kriteria
3.	Kegiatan penutup (15 menit)		
	1. Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan mengemukakan pendapat.	65	Baik
	2. Menanyakan kesulitan siswa	58	Baik
	3. Menyimpulkan materi pelajaran	80	Sangat baik
	4. Melakukan penilaian/refleksi	60	Baik
	5. Memberi umpan balik dan penguatan	65	Baik
	6. Merencanakan tindak lanjut dengan memberikan tugas tambahan/remedial	60	Baik
	7. Menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya	75	Baik
Jumlah = 1.417			
Rata-Rata Nilai = $\frac{\text{total jumlah skor}}{\text{Indikator}} = \frac{1.417}{20} = 71$ Persentase (%) = 71%			

Dari data di atas diperoleh rata-rata nilai sebesar 71% yang memenuhi kriteria baik. Persentase tersebut diperoleh dari skor pertemuan pertama dan kedua yang sudah dikalkulasi. Berikut ini adalah hasil observasi aktivitas siswa pada siklus 1.

Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus 1

No.	Tahap Kegiatan	Indikator	Persentase Keaktifan			
			SA	A	CA	KA
1.	Kegiatan Awal (7 menit)	1. Merespon sapaan guru dengan tutur bahasa yang sopan dan berterima	21	4	3	0
		2. Merespon pertanyaan guru tentang keadaan siswa dengan tutur bahasa yang sopan dan berterima	23	2	3	0
		3. Memusatkan perhatian pada saat guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.	11	5	9	3
2	Kegiatan Inti (58 menit)	4. Memusatkan perhatian saat guru menampilkan teks <i>Recount</i>	10	12	3	3
		5. Terlibat dalam kegiatan membaca (nyaring) kata maupun kalimat saat guru mendrill <i>pronunciation</i> (pengucapan).	13	7	5	3
		6. Menyimak penjelasan singkat dari guru mengenai permainan hangman dan tujuan permainan	9	10	6	3
		7. Memperhatikan diagram hangman yang ditampilkan	9	10	6	3
		8. Bersedia maju ketika diminta untuk mengambil nomor undian permainan	13	6	5	4
		9. Melakukan komunikasi/interaksi dan kerjasama yang baik dalam pelaksanaan game di kelas dengan sesama siswa dan guru	11	13	1	3

No.	Tahap Kegiatan	Indikator	Persentase Keaktifan			
			SA	A	CA	KA
		1. Menunjukkan rasa senang dan antusias terhadap aktivitas pembelajaran.	15	10	3	0
		2. Tidak melakukan hal-hal lain diluar kegiatan belajar.	4	12	6	6
		3. Dalam <i>game</i> terjadi proses mencari sesuatu, menemukan, melaporkan dan mendiskusikan temuan masing-masing, misalnya: pengucapan, makna kata dan kelas kata	15	8	2	3
		4. Pada saat bermain <i>game</i> , siswa menunjukkan sikap menghargai orang lain, berani dan percaya diri	11	13	1	3
		5. Merespon dengan menyebutkan beberapa kosakata yang telah dipelajari beserta maknanya	11	14	3	0
		6. Memperhatikan penjelasan singkat guru	9	16	3	0
		7. Merespon penghargaan guru ketika berhasil atau masih belum berhasil	5	18	2	3
3	Kegiatan penutup (15 menit)	8. Merespon pertanyaan tentang kesulitan belajar siswa	1	22	2	3
		9. Bersama-sama dengan guru menyimpulkan materi pelajaran/membuat rangkuman	2	16	6	4
		10. Memperhatikan komentar, penilaian, dan refleksi dari guru	10	9	3	6
		11. Mencatat tugas lanjutan/PR	26	1	1	0

Secara keseluruhan, persentase keaktifan belajar siswa dalam siklus 1 di pertemuan pertama dan kedua terlihat dalam tabel. Berikut hasil persentase keaktifan belajar siswa siklus 1 dan persentase ketuntasan belajar siklus 1.

Dari data tersebut diketahui bahwa untuk kriteria ketuntasan individu, yaitu untuk skor di atas 61 terdapat sebanyak 18 siswa dengan persentase sebesar 64,29%. Hasil pengujian *game hangman* terhadap kemampuan kosakata sebagai berikut:

Tabel 5. Keaktifan Belajar Siswa Siklus 1

Kriteria Keaktifan	Persentase (%)
Sangat Aktif	41
Aktif	37
Cukup Aktif	13
Kurang Aktif	9

Tabel 6. Ketuntasan Belajar Siklus 1

Skor	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
< 61	10	35,71%	Tidak Tuntas
> 61	18	64,29%	Tuntas

Tabel 7. Kemampuan Kosakata Siswa Siklus I

Skor	Kemampuan Mengklasifikasi Kata		Kemampuan Menentukan Makna Kata		Total (%)
	Jumlah	Persen (%)	Jumlah	Persen (%)	
< 61	4	14	13	46	30
> 61	24	86	15	54	70

Kemampuan kosakata siswa dibagi dalam dua kemampuan, yaitu kemampuan mengklasifikasi kata dan menentukan makna kata. Data menunjukkan bahwa sebesar 86% siswa mampu mengklasifikasi kata dan sebesar 54% siswa mampu menentukan makna kata. Secara keseluruhan, kemampuan kosakata siswa siklus 1 sebesar 70%.

Tahap Refleksi

Ada beberapa poin penting yang berhasil dipelajari dari serangkaian tahap pengumpulan data siklus 1. Pada tindakan awal, permainan berlangsung tanpa ada batas waktu. Guru memberikan kesempatan untuk menebak kata sampai waktu yang tidak ditentukan, bagi kelompok yang mendapat giliran bermain. Hal ini menyebabkan waktu bermain menjadi lebih panjang dan lama, dan memunculkan protes siswa dari kelompok lain yang menunggu giliran bermain. Tingkat kesulitan kata yang ditebak juga kerap kali muncul sebagai bahan protes dari siswa. Ada siswa dalam kelompok yang mengeluh ketika mendapat kata yang cukup panjang untuk ditebak. Namun ada juga kelompok siswa yang tidak begitu mempermasalahkan panjang atau pendeknya kata, serta mudah atau sulitnya kata yang ditebak. Namun, lebih kepada asyiknya terlibat dalam permainan dan rasa ingin tahu yang besar untuk menemukan jawaban. Tata letak tempat duduk siswa yang belum diatur dengan benar juga menjadi sumber kelemahan. Namun, berkat saran dari observer tentang kelemahan tata letak ini, akan diperbaiki pada siklus 2. Dari hasil refleksi, ditemukan jawaban terhadap kelemahan-kelemahan siklus 1. Mengenai waktu permainan, pada siklus 2 guru harus menginformasikan lama waktu bermain kepada siswa, yaitu 2 menit 30 detik. Kalau tidak demikian, seperti pada siklus 1 kelompok siswa yang bermain bisa menghabiskan waktu 5 menit atau lebih untuk menebak 1 kata. Mengenai tingkat kesulitan kata, pada siklus 2 guru harus memberikan kata dengan tingkat kesulitan yang sama untuk ditebak bagi setiap kelompok. Terakhir, mengenai tata letak tempat duduk siswa, pada siklus 2 guru harus membuat *layout* yang memudahkan siswa berkomunikasi/berinteraksi dengan teman dalam kelompoknya, sehingga tidak seperti pada siklus 1, siswa terlihat sulit untuk berkomunikasi/berinteraksi karena *layout* yang buruk.

Siklus II

Tahap Perencanaan Tindakan

Tahap perencanaan tindakan pada siklus II dirancang untuk meningkatkan aktivitas guru dan aktivitas siswa serta meningkatkan hasil belajar. Hal yang dilakukan, yaitu (a) membuat RPP dengan materi *Recount* untuk siklus 2, (b) membuat LKS/*handout*; (c) membuat lembar observasi aktivitas guru; (d) membuat lembar observasi aktivitas siswa; (e) membuat instrumen evaluasi pembelajaran (f) menyiapkan alat dan bahan pembelajaran; dan (g) berkonsultasi dengan pembimbing dan memberi jadwal penelitian bagi observer yang sudah ditentukan.

Tahap Pelaksanaan Tindakan

Waktu pelaksanaan tindakan pertama Senin, 23 September 2013, pukul 10.40 – 12.00 wib. Tempat pelaksanaan dan subjek penelitian sama seperti siklus 1. Waktu pelaksanaan tindakan kedua, Selasa 24 September 2013, pukul 09.00 – 10.20 wib. Pada tindakan kedua guru mengevaluasi proses pembelajaran dengan memberi tes kosakata kepada siswa. Daftar pertanyaan tes kosakata terlampir pada lampiran instrument penelitian. Instrumen penelitian siklus 2 terdiri dari 42 soal klasifikasi kata benda (*noun*) dan kata kerja (*verb*), dan 10 soal makna kata sehingga jumlah total soal tes kosakata pada siklus 2 adalah 52 soal.

Jumlah butir soal ini dibuat lebih banyak dari siklus 1 yang berjumlah 30 butir soal. Hal ini bertujuan untuk melihat kemampuan siswa terhadap kosakata. Siswa juga diminta mengisi angket/questionnaire sebagai bahan untuk menarik kesimpulan terhadap hasil belajar siswa. Jawaban siswa pada questionnaire mewakili respon siswa terhadap implementasi game hangman. Observer tindakan pertama dan kedua pada siklus 2, adalah observer pada siklus 1, yaitu ibu Yuni Tampi, S.Pd selaku observer 1 dan ibu Artiana, S.Pd selaku observer 2. Rincian kegiatan tindakan kedua siklus 2 ini terpapar pada lembar observasi aktivitas guru dan siswa.

Tahap Pengamatan dan Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan observasi selama pembelajaran berlangsung dengan cara mengamati aktivitas siswa dan guru dengan menggunakan lembar observasi. Berikut ini adalah hasil observasi aktivitas guru pada siklus 2.

Tabel 8. Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus II

No.	Indikator	Kualitas Keaktifan	
		Skor	Kriteria
1.	Kegiatan awal (7 menit)		
	1. Guru menyapa siswa dengan ungkapan yang sopan	80	Sangat baik
	2. Guru menanyakan keadaan siswa	80	Sangat baik
	3. Guru mereview pelajaran sebelumnya	80	Sangat baik
	4. Guru memberi arahan mengenai kegiatan yang akan dilakukan	75	Baik
	5. Guru menginformasikan tujuan dan orientasi pembelajaran	75	Baik

No.	Indikator	Kualitas Keaktifan	
		Skor	Kriteria
2.	Kegiatan inti (58 menit)		
	1. Guru menampilkan teks <i>Recount</i> dan memberi informasi jika perlu	80	Sangat baik
	2. Guru melatih pengucapan (<i>pronunciation</i>) siswa	80	Sangat baik
	3. Guru menggunakan metode <i>game hangman</i>	80	Sangat baik
	4. Guru memberi batas waktu bermain bagi setiap kelompok	75	Baik
	5. Guru memanfaatkan <i>handout</i> /LKS dalam pembelajaran	75	Baik
	6. Guru mengawasi jalannya permainan	80	Sangat baik
	7. Siswa dilatih mengucapkan kata dalam permainan dan menemukan makna kata tersebut	75	Baik
	8. Guru memberikan penghargaan kepada siswa/kelompok yang berhasil dan yang belum berhasil	80	Sangat baik
3.	Kegiatan akhir (15 menit)	75	Baik
	9. Guru menanyakan kesulitan siswa		
	10. Guru dan siswa membuat kesimpulan bersama-sama	75	Baik
	11. Guru melakukan penilaian atau refleksi	80	Sangat baik
	12. Guru merencanakan tindak lanjut (memberi tugas lanjutan/remedial bagi siswa yang belum tuntas)	80	Sangat baik
	13. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.	80	Sangat baik
Jumlah = 1405			
Rata-Rata Nilai = $\frac{\text{total jumlah skor}}{\text{Indikator}}$ = $\frac{1.405}{18}$ = 78 Persentase (%) = 78%			

Berdasarkan data di atas, kualitas aktivitas guru mencapai 78%. Indikator keterlaksanaan aktivitas guru berjumlah 18, kurang dari jumlah indikator pada siklus 1 yang berjumlah 20 indikator. Hal ini karena penerapan *game hangman* telah dianggap familiar bagi siswa dan guru, sehingga indikator memperkenalkan metode atau petunjuk teknis yang berkaitan dengan *game hangman* dieliminasi dari daftar. Sebagai tambahan, masukan dan saran dari observer serta hasil refleksi siklus 1 dijadikan sebagai indikator, misalnya indikator memberi batas waktu bermain dan pemanfaatan *handout*.

Persentase keaktifan siswa pada siklus 2 akan disajikan dalam bentuk tabel untuk selanjutnya diinterpretasikan. Data mengenai persentase ini diperoleh dari lembar observasi aktivitas siswa yang setelah dianalisis terlihat seperti pada tabel berikut.

Tabel 9. Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus II

No.	Tahap Kegiatan	Indikator	Persentase Keaktifan			
			SA	A	CA	KA
1.	Kegiatan Awal (7 menit)	1. Merespon sapaan guru dengan tutur bahasa yang sopan	28	0	0	0
		2. Merespon pertanyaan tentang keadaan siswa dengan tutur bahasa yang sopan	28	0	0	0
		3. Memusatkan perhatian ketika guru mereview pelajaran terdahulu	25	3	0	0
		4. Menyimak pengarahan guru	14	14	0	0
		5. Memusatkan perhatian pada tujuan dan orientasi pembelajaran	12	16	0	0
2.	Kegiatan Inti (58 menit)	6. Memusatkan perhatian pada teks	16	12	0	0
		7. Terlibat dalam kegiatan membaca (nyaring)	28	0	0	0
		8. Terlibat aktif dalam <i>game</i>	4	15	9	0
		9. Berkomunikasi/interaksi dan kerjasama dengan baik dalam pelaksanaan <i>game</i> di kelas dengan sesama siswa dan guru	6	16	6	0
		10. Menunjukkan rasa senang dan antusias terhadap aktivitas pembelajaran.	13	14	1	0
		11. Tidak melakukan hal-hal lain diluar kegiatan belajar.	4	12	12	0
		12. Dalam <i>game</i> terjadi proses mencari sesuatu, menemukan, melaporkan dan mendiskusikan temuan masing-masing, misalnya: pengucapan, makna kata dan kelas kata	13	15	0	0
		13. Menunjukkan sikap komunikatif/bersahabat, menghargai orang lain, berani, percaya diri dan bekerjasama.	8	20	0	0
		14. Menyebutkan beberapa kosakata yang telah dipelajari beserta maknanya	15	13	0	0
3.	Kegiatan penutup	15. Mengemukakan pendapat dan berani bertanya jika menemui kesulitan/hal yang tidak jelas	0	9	19	0
		16. Membuat Kesimpulan	0	15	13	0
		17. Menyimak komentar, penilaian, dan refleksi dari guru	8	20	0	0
		18. Mencatat tugas lanjutan/PR	28	0	0	0

Ket:

SA : Sangat aktif

A : Aktif hasil

CA : Cukup aktif

KA : Kurang aktif

Persentase keaktifan siswa pada siklus 2 akan disajikan dalam bentuk tabel seperti berikut.

Tabel 10. Persentase Keaktifan Siswa pada Siklus II

Kriteria Keaktifan	Persentase (%)
Sangat Aktif	50
Aktif	38
Cukup Aktif	12
Kurang Aktif	0

Data di atas membuktikan bahwa siswa sudah terlibat aktif di setiap aspek pembelajaran. Namun hal tersebut tidak berarti bahwa kontrol guru tidak diperlukan lagi. Guru tetap berperan di setiap aspek dan proses kegiatan belajar. Keaktifan siswa yang meningkat merupakan indikasi berhasilnya suatu pembelajaran. Untuk melihat perbandingan hasil pembelajaran siswa siklus 1 dan 2 secara keseluruhan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 11. Perbandingan Hasil Belajar Siklus 1 dan Siklus 2

Skor	Siklus 1		Siklus 2	
	Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
< 61	10	35,71%	0	0 %
> 61	18	64,29%	28	100 %

Data di atas membuktikan bahwa siswa sudah terlibat aktif di setiap aspek pembelajaran. Namun hal tersebut tidak berarti bahwa kontrol guru tidak diperlukan lagi. Guru tetap berperan di setiap aspek dan proses kegiatan belajar. Keaktifan siswa yang meningkat Kemampuan kosakata siswa di siklus 2 sebanyak 68% mendapat skor di atas 61 untuk kemampuan mengklasifikasi kata. Kemampuan menentukan makna kata menjadi sebesar 79%, secara keseluruhan kemampuan kosakata siswa meningkat 3,5% dari siklus 1. akandikasi Perbandingan persentase kemampuan kosakata siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 12. Perbandingan Kemampuan Kosakata Siklus 1 dan Siklus 2

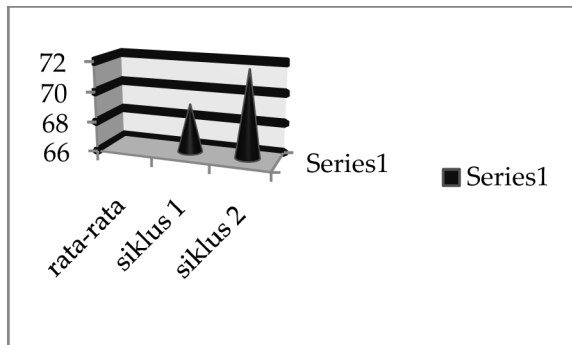
Skor	Siklus	
	I	II
> 61	70%	73,5%
< 61	30%	26,5%

kemabaik berhasilnya suatu model pembelajaran. U Berdasarkan data di atas, kemampuan kosakata siswa mencapai 73,5% pada siklus 2, lebih besar 3,5% dari siklus 1. Data ini membuktikan bahwa pencapaian kemampuan kosakata siswa siklus 1 dan siklus 2 cukup baik meski belum signifikan.

Pembahasan

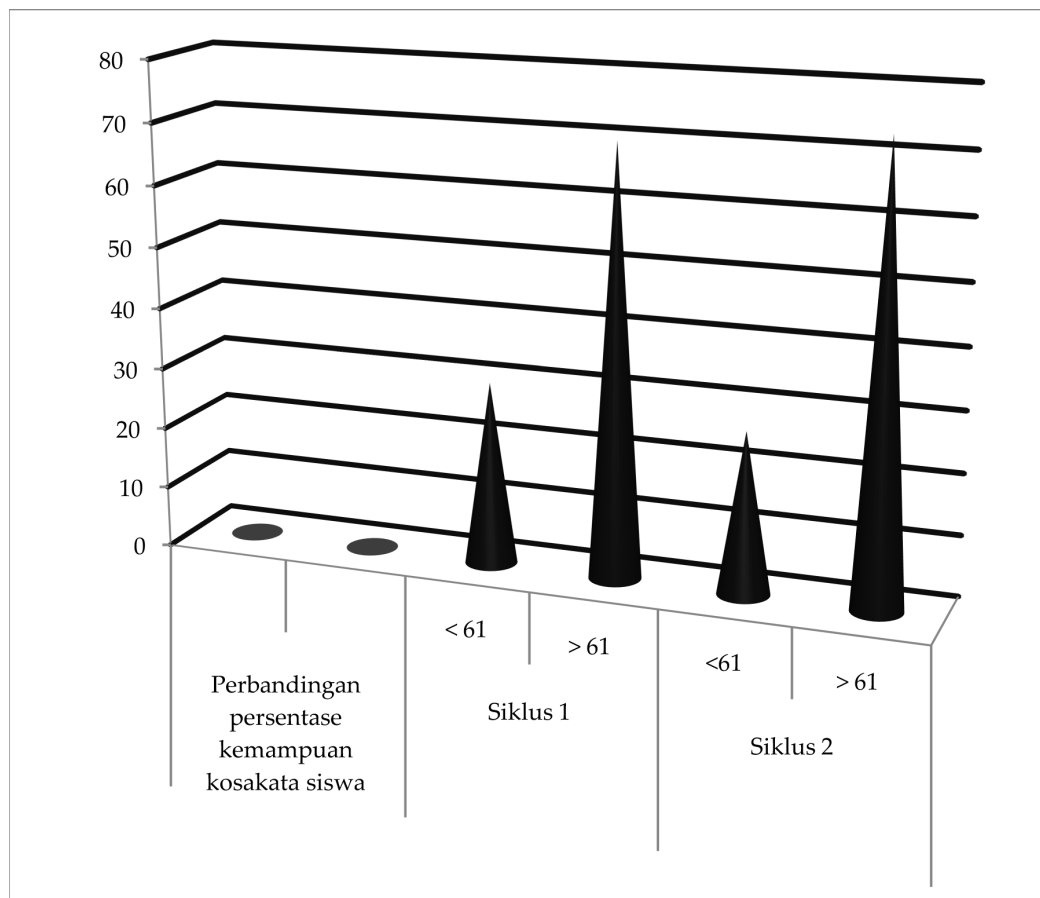
Grafik berikut akan menunjukkan perbandingan rata-rata hasil belajar siswa siklus 1 dan siklus 2, dimana terlihat bahwa peningkatan rata-rata, yaitu 69,21 pada siklus 1 menjadi 71,78 pada siklus 2.

Grafik 1. Perbandingan Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Siklus 1 dan Siklus 2



Grafik berikut akan menunjukkan perbandingan kemampuan kosakata siswa siklus 1 dan siklus 2 yang merujuk pada kategori keterlaksanaan tindakan, dimana apabila hasil yang diperoleh berkisar 62,6% sampai 87,5% maka interpretasi tindakan yang dilakukan dikategorikan baik.

Grafik 2. Perbandingan Kemampuan Kosakata Siswa Siklus 1 dan Siklus 2



Untuk memperoleh tanggapan siswa, siswa diminta menjawab sebanyak 20 pertanyaan dalam bentuk angket yang dibagikan setelah pengambilan data siklus 2 selesai. Semua respon dari siswa yang diperoleh melalui angket ini merupakan bahan refleksi bagi guru peneliti untuk mengetahui apa yang terjadi di dalam kelas pada saat pelaksanaan PTK. Hasil analisis questionnaire disajikan dalam tabel dimana respon positif siswa pada pilihan dengan huruf A dan untuk respon negatif siswa pada pilihan huruf B. Dari tabel diperoleh gambaran bahwa sebanyak lima puluh persen siswa dalam kelas mengaku bahwa kata yang ditebak dalam permainan tergolong sulit, sementara sisanya mengaku mudah untuk ditebak. Data ini menguatkan teori mengenai *mixed ability class* (kelas kemampuan campuran) dimana terdapat siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda dalam satu kelas. Hal tersebut kemungkinan besar berpengaruh pada hasil penelitian yang belum signifikan, di samping kemungkinan beberapa faktor-faktor lain.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut. (1) metode *game hangman* yang digunakan pada penelitian ini mampu meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris sebesar 3,5%. (2) kualitas keaktifan guru meningkat sebesar 7%. (3) persentase keaktifan belajar siswa pada kriteria sangat aktif meningkat 9% dan untuk kriteria aktif meningkat 1%. Persentase tersebut belum maksimal, namun sudah menggambarkan kondisi riil dalam penelitian ini.

Saran

Sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan kosakata, peneliti telah memiliki beberapa saran dalam mengajarkan kosakata kepada siswa setidaknya ada empat hal penting yang harus diperhatikan, yakni (1) ketika guru menyajikan kosakata baru kepada siswa, sudah semestinya pula guru mengajarkan arti kata, kelas kata dan pengucapannya. (2) makna kata yang sesungguhnya, dalam konteks spesifik, lebih penting. (3) siswa perlu banyak latihan yang beragam untuk mempelajari kosakata dan siswa perlu melatih kosakata baru secara rutin. Metode *hangman* dapat digunakan sebagai salah satu metode dalam meningkatkan kemampuan kosakata siswa dan metode-metode lain yang relevan.

Saran peneliti untuk penelitian selanjutnya, untuk menguji atau membuktikan peningkatan absolut dari metode *hangman* dalam peningkatan kemampuan kosakata diharapkan menggunakan desain pre dan post dimana membandingkan mean (nilai rata-rata) murni kemampuan siswa dalam menguasai kosakata pada pembelajaran konvensional dan dilanjutkan dengan menggunakan *game hangman* yang hasilnya digunakan sebagai nilai akhir.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini terlaksana dengan didanai oleh Yayasan Adaro Bangun Negeri. Oleh karena itu, Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Yayasan Adaro Bangun Negeri (YABN) yang telah mendanai penelitian ini sehingga dapat terlaksana.

DAFTAR RUJUKAN

Paul, David. 2003. *Teaching English to Children in Asia*. Hongkong: Pearson Education Asia Limited.